
ANNO ZERO
NUMERO ZERO
БУДЬ НА ЧЕКУ,
В ТАКИЕ ДНИ
ПОДСЛУШИВАЮТ СТЕНЫ.
НЕДАЛЕКО ОТ БОЛТОВНИ
И СПЛЕТНИ
ДО ИЗМЕНЫ.
MAGIA D'AZIONE!

Sommario

Magia D'azione, periodico aperiodico amatoriale per amatori di cultura Magica. Edito in proprio con contributi da magicschool.it e prestigiazione.it.

Anno 0, Numero 0, Giugno 2016.

Ogni qual volta si raggiungono una decina di articoli uscirà un nuovo numero.

Il progetto si ispira al Laboratorio di Magnetismo Rivoluzionario ed alla Biblioteca Magica del Popolo di Mariano Tomatis.



Alle Armi!

Di Andrea Pancotti

Buongiorno a tutti, benvenuti a questo numero pilota di una fanzine dedicata alla Magia!

E' un timido tentativo di provare a fare qualcosa di nuovo per e con la Magia. Nuovo inteso come tutto quello che è definito "nuovo" nel campo magico, cioè la rivisitazione di un classico, portato ai giorni nostri.

La "fanzine" infatti è uno strumento di qualche anno fa, era un tipo di rivista amatoriale, cartacea, fatta da appassionati amatori per un pubblico specifico.

Magia D'Azione vuole essere quindi una rivista fatta da sinceri amatori rivolta a sinceri amatori, senza la pretesa di essere autorevole, ma cercando sempre di mostrare il nostro rispetto per l'Arte Magica.

Uscirà ad intervalli assolutamente irregolari e distribuita tramite il passaparola, aperta ad ogni tipo di collaborazione, se volete partecipare basta che vi mettiate in contatto con uno degli autori.

Importante è che gli articoli riportino sempre i riferimenti e le attribuzioni giuste.

Per il resto, buona lettura e fateci sapere cosa ne pensate di questo progetto!



Formiamo lo spettatore

Di Andrea Pancotti, da un mio post su Magicschool.it

Sono del 1973, da ragazzino divoravo Stupire! di Carlo Faggi, che con la paghetta settimanale compravo in edicola. Già allora la sezione che mi piaceva di più era la Storia e i fantastici poster (Dante e Kellar i miei favoriti).

Purtroppo vivendo in un paesino di 4000 anime perso nella pianura padana ho perso di vista la Magia, nella biblioteca del paese non ci sono mai stati libri di magia (come raccontano i prestigiatori famosi), e per mia sfortuna/fortuna, il rugby ha riempito tutto il mio tempo libero per circa 20 anni.

Da qualche anno ho ripreso in mano gli attrezzi magici, grazie anche alla nascita del mio bimbo Sebastiano (la mia magia più meravigliosa), che richiedeva la mia presenza a casa e non su un campo da rugby.

Ho tirato dentro alla magia un mio caro amico, poi ho trovato su internet una risorsa di nome Alberto, ed alla fine un bel gruppetto di 4 persone. Da qui un vortice di attività, banchetti alle feste, spettacoli in biblioteca, table hopping in pizzeria, un sito web che gira bene http://www.prestigiazione.it/, ed un club magico nostro!

Ora arrivo al punto…

Al nostro club magico (Circolo Magico Due di Picche di Chivasso) abbiamo iniziato a fare incontri con alcuni ragazzini sulla magia (nessuna presunzione di fare corsi!) in cui spieghiamo alcuni semplici giochi ma puntiamo molto sulla presentazione, ragazzini che oramai sono nativi digitali, che non sanno prendere appunti su un quaderno, che quello che sanno lo hanno visto sul tubo e non hanno mai aperto un libro.

Uno in particolare è come dice Fraxmagician, si ferma, sbaglia, riparte, si confonde, ed alla fine quello che fa è un grosso casino e rovina il gioco completamente, svelandolo e togliendogli tutta la magia…

Ma credo non sia comunque colpa sua, ma della società in generale, che vuole tutto e subito.

Credo che il compito nostro sia quello di istruire sulla magia queste persone, anche a brutto muso. Vi consiglio il libro di Eric Mead (1) alcuni punti sono davvero importanti. Secondo Mead il prestigiatore “deve dire qualcosa” come fanno tutti gli artisti.

Dobbiamo smettere di voler piacere per forza a tutto il nostro pubblico (ovvio che dipende dalla situazione e dal contesto), se si fa un parallelo con i musicisti a qualcuno piace Ligabue, a qualcuno piace Vasco, a me nessuno dei due. Ma hanno comunque un loro seguito, così come nel mondo del cinema, pittura, letteratura. Può piacere o no. Noi dobbiamo “dire qualcosa”.

Altro punto importante del libro, le persone che hanno perso la loro immaginazione e fantasia sono quelle che cercano di capire come hai fatto un effetto e bollano tutta la magia come una cosa da bambini, mentre accettare la magia, stupirsi e divertirsi è sintomo di maturità intellettuale. Lo sappiamo tutti che è una illusione, come ha detto Seneca “è nel gioco dell’inganno che trovo divertimento. Ma mostrami come è fatto il trucco, e vi ho perso ogni interesse”.

Ai ragazzini che si credono Dynamo, dobbiamo spiegare cosa è la Magia. Dobbiamo spiegare che anche Dynamo ha studiato sui libri e non dai tutorial. Spieghiamo che Dynamo non svela i trucchi, che non vuole imbrogliare o fregare, ma che vuole cercare dentro di noi lo stupore (il famoso “moment of astonishment” di Paul Harris) di un fanciullo (non di un ragazzino moderno!). Credo che ciò sia importante per formare anche un pubblico maturo per noi e per gli altri. Non trascuriamo questo aspetto! un “heckler” deve essere affrontato subito e messo al suo posto o allontanato.

Il mio “dire qualcosa” è chiedere allo spettatore di smettere di cercare di risolvere “enigmi” ma godersi quel piccolo momento di illusione.

Tu cosa ne pensi?

Questo era il post sul forum e vorrei aggiungere altre considerazioni su l’argomento.

In tutte le Arti ci sono tre livelli.

Il primo è quello di chi produce l’arte o la performance artistica, nella musica i musicisti, i compositori, i tecnici del suono, chi organizza concerti, chi registra i brani in sala di incisione, i conduttori radiofonici, i dj, etc. Nella arti figurative chi dipinge, ci chi scolpisce, chi fa le fotografie, ci produce i materiali, i pennelli, le macchine fotografiche, chi organizza mostre, eventi, gestisce musei, etc… Nella letteratura chi scrive il libro, chi lo corregge, chi lo

impagina, chi lo stampa, chi lo promuove. Nel cinema i registi, gli attori, gli sceneggiatori, i cameraman, chi produce le videocamere, chi distribuisce i film, etc.

Il secondo è quello di chi fruisce dell'arte, chi va ai concerti, chi compra i cd musicali, chi va a vedere le mostre fotografiche e non, chi va al museo, chi legge un libro, chi va al cinema, chi scarica illegalmente un film ☺, chi va a teatro, etc…

Il terzo livello è il tramite tra i primi due, e sono i critici musicali, i critici d'arte, i critici cinematografici, etc… Quello che Gianfranco Preverino nel suo saggio Magia e Musica chiama "pubblico competente" (2).

Nella Magia manca proprio questo livello. Facciamolo. Cerchiamo di essere noi stessi appassionati di magia questo terzo livello, quello che fa da tramite tra chi "fa" e chi "guarda". Ma cerchiamo di farlo in modo onesto, senza dire come al solito "Tutti Bravi, Tutti Belli". E' vero che il mondo della Magia è abbastanza piccolo e di nicchia, ma cosa aspettiamo a crescere?

Se vogliamo che la nostra Arte sia considerata come tale, dobbiamo essere noi i primi a considerarla tale.

Note e Riferimenti

(1) Nella Rete del Mago, di Eric Mead, Edizioni Florence Art

(2) Magia e Musica un Analisi Comparativa, di Gianfranco Preverino, su Magia Anno VIII Numero 13, Anno 2011

Magia Made in Italy

Di Stefano Curci

Mi presento molto brevemente: mi chiamo Stefano Curci, ho 24 anni e abito a Milano. Mi sono specializzato in magia per bambini (magari ne parlerò in un altro articolo) e durante l'adolescenza ho iniziato a studiare Magia da autodidatta.
Qualsiasi sia la composizione del mio pubblico, adulti o bambini, cerco di mantenere sempre un tono ironico e una personalizzazione degli effetti, in modo da donare sempre un tocco originale.

La mia creatività, con mio stupore, non si è fermata alla rielaborazione di routine esistenti; ho ideato degli effetti apprezzati anche dai colleghi prestigiatori e un paio sono anche stati pubblicati sulla famosa casa magica americana Penguin Magic.

Amo utilizzare, il più possibile, oggetti ordinari e di uso quotidiano in modo da creare una Magia più forte e apparentemente improvvisata. Un esempio? Per l'effetto della classica carta che scompare e riappare ripiegata, utilizzo un barattolo pieno di Chewing Gum. Per quanto possa sembrare un effetto pensabile in breve tempo, è in realtà frutto di numerose considerazioni e prove sul pubblico, fino ad arrivare al punto in cui le gomme da masticare possono essere offerte agli spettatori. Questa particolare routine è stata denominata, con un gioco di parole, "Chewing Card".

L'effetto maggiormente apprezzato dai colleghi è in realtà un altro, "Card in the keychain" ovvero "Carta nel Portachiavi", molto più visuale: all'interno di un portachiavi trasparente vuoto (di quelli in cui normalmente si inserisce una fotografia) appare la carta selezionata dallo spettatore. Ma non solo, le applicazioni non si limitano alla Cartomagia: è utilizzabile con successo anche nel mentalismo. Una scritta compare su un biglietto completamente bianco, oppure un foglietto scompare lasciando intendere che lo spettatore sia stato suggestionato... apparizioni, sparizioni e trasformazioni sono possibili: praticamente ogni tipologia d'effetto magico.

Il bello di questo effetto e del suo metodo è che vengono adattati di volta in volta ai numerosi contesti che possono presentarsi: close-up, magia da salotto o street magic per dirne qualcuno.

Credo che le presentazioni che invitano lo spettatore ad immaginare di eseguire qualcosa (in questo caso di

strappare un angolo della carta selezionata) siano molto suggestive.

Quando poi l'immaginazione si trasforma in realtà, ecco che avviene la Magia: alla fine non solo la carta risulta realmente mancante di un pezzo, ma quest'ultimo riappare all'interno del portachiavi tenuto in mano dallo spettatore per tutto il tempo dell'esibizione.

Senza dilungarmi troppo, dato che ho creato anche altri effetti tra cui, degno di nota, un effetto di mentalismo denominato “Sabbia mentale”, anch'esso apprezzato da professionisti, chiedo a chi fosse interessato a qualche mia creazione di contattarmi personalmente.

A tutti gli altri mi piacerebbe trasmettere un pensiero: non serve essere un nome conosciuto per concedersi il lusso di creare qualcosa di nuovo, di personale. La Magia è innanzitutto passione, dobbiamo creare per noi stessi cercando di trasmetterne un po' al nostro pubblico. E se ciò che creiamo piace anche ai colleghi tanto meglio, ma non è importante.

Dobbiamo piacere agli spettatori. Ragioniamo pensando a cosa piace a loro: è solo grazie ad essi che la Magia esiste.

Note e Riferimenti

Stefano Curci, email: info@magicste.it, pagina facebook: facebook.com/magicstefanocurci



Quando la Magia non funziona

Di Francesco Rizzo

Il mago è una persona che, attraverso poteri occulti, riesce a controllare le forze della natura.

Nel linguaggio di tutti i giorni però, il mago è l’artista che attraverso vari espedienti, riesce a creare l’illusione di controllare queste forze.

Ma come possiamo creare davvero un’illusione? Basta davvero conoscere il segreto che c’è dietro una magia? Certo che no!

L’effetto deve essere provato e riprovato davanti ad uno specchio, perfezionandolo fino alla fine, in modo che il segreto rimanga celato in ogni istante. Fatto questo, quando si è sicuri al 100%, possiamo mostrarlo prima ad un pubblico ristretto, e poi ad uno più vasto. Se funziona, il pubblico applaudirà forte... e sentire l’applauso, porta nel performer una meravigliosa emozione.

Se così crediamo che funzioni la magia, allora sbagliamo di grosso.

Il performer ed il mago infatti sono due cose molto diverse. Il mago è un artista, non una persona che mostra effetti. Facile da dire questo, ma quasi nessuno riesce a capire come fare il salto da performer ad artista, forse perché non si capisce pienamente cosa significhi essere un artista.

No, l’artista non è semplicemente creativo... usare delle noci al posto delle palline da manipolare non cambia nulla se non il fatto che l’effetto è nostro. Eppure, anche se nostro, non è dentro di noi. In questo caso saremmo ancora dei performer, ma con un pizzico di creatività. Come possiamo diventare artisti?

La risposta è l’emozione. Bisogna saper creare emozioni in noi fin dall’inizio. Sentire quell’adrenalina prima dello show non significa creare emozioni. Capita spesso infatti che prima di entrare in scena si abbia questa grossa forza interiore che ci scalda, ma quando si è sul palco, in pochi secondi svanisce, come se in realtà quella forza fosse la paura di entrare in scena, poi superata dopo poco l’inizio dello spettacolo… non è così! Quella è pura energia da trasformare mentre ci esibiamo! Ma in cosa dobbiamo trasformarla?

In gioia, tristezza, paura, nostalgia... in emozioni!

Infatti, uno spettatore si immedesima in chi si esibisce e se non ci sono emozioni, lo spettatore avrà visto semplicemente una serie di effetti (fatti bene o male non ha importanza).

Se invece abbiamo paura durante la semplice sparizione di una pallina in una mano, e sentiamo stupore quando apriamo il pugno e non c'è niente, lo spettatore comincia a sentire la magia, e questa parte proprio da dentro, scatenando un vortice di emozioni che portano ad applaudire non per la bravura del performer, ma per la meraviglia che l'artista ha fatto vivere al pubblico.

Ovviamente, non possiamo fingere l'emozione durante un effetto, perché sarebbe come la simulazione di un test: quasi nessuno lo prenderebbe sul serio ed i risultati sarebbero scarsi. Come si può associare allora un'emozione ad un effetto? A parole è semplice, a farlo è più difficile: bisogna fondersi con l'effetto.

Per poterlo fare, dobbiamo trovare quegli effetti che rappresentano stati emozionali degli eventi della nostra vita. Un esempio potrebbe essere questo: immaginiamo che da piccoli venivamo chiusi a chiave in camera al buio per punizione... cosa sentivamo? Sicuramente eravamo terrorizzati. Come si può esplicare questo nella magia? Semplice! Potremmo farci ammanettare e chiudere in un sacco e poi in un baule... ora è più facile sentire quella paura che ci assaliva da bambini vero?

Ovviamente il pubblico non può vederci, perché siamo nel baule, eppure nell'aria si sente qualcosa di diverso, c'è una bella marcia in più.

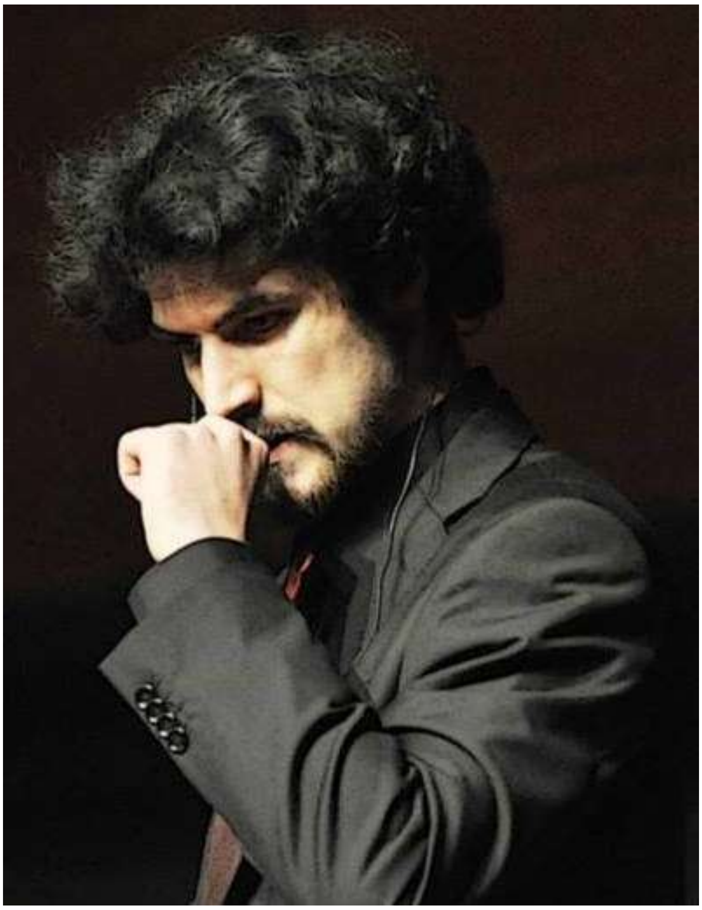
Lo capiremmo bene una volta liberi da tutto, quando il pubblico non applaude per dire "Bravo! Come è successo? Hai talento!" ma per dire "Come è successo? Io ero terrorizzato solo all'idea di entrare lì dentro! Non mi sarei liberato mai! Non ci posso credere, hai sconfitto la paura! Eccezionale!" ed è qui che il pubblico sta sognando ad occhi aperti.

Gli effetti che dobbiamo creare ed usare allora devono essere un racconto di noi stessi, di quando eravamo bambini, di quando siamo arrabbiati perché il televisore è rotto, di quando siamo felici perché abbiamo vinto ad un gratta e vinci, di quando siamo tristi per una delusione, di quando siamo nostalgici in ricordo di qualche esperienza passata... e chi più ne ha più ne metta. Solo così possiamo veramente essere magici... il compito del mago è quello di meravigliare suscitando emozioni in chi guarda, non quello di mostrare la propria bravura nel presentare un effetto.

Prima della tecnica e dello studio, occorre imparare a sentire, riconoscere e gestire le emozioni che sono in noi, altrimenti, saremmo semplicemente dei bravi performer.

Note e Riferimenti

Francesco Rizzo, pagina Facebook: facebook.com/franks93, profilo Magicschool: Fraxmagician.



Re, Regine ed Assi

Di Simone Scaravella

Questo gioco mi è stato mostrato nel lontano 1988 al “Circolo Magico Bartolomeo Bosco” di Torino, da un giovanissimo associato di nome Luca, ragazzo prodigio dell’epoca: un quindicenne veramente esperto... anche se molto poco modesto. Ora sarà anche lui un Over-Quaranta...

Effetto: Vengono mostrate le quattro “Q˝ e poste sul tavolo, vengono poi mostrati i quattro “K˝ e posti uno su ogni “Q”. Magicamente le Regine si riuniscono, mentre i Re, si riuniscono assieme e si trasformano nei 4 Assi!!

Preparazione: preordina le prime 9 nove carte come nella foto sotto, girale e posizionale sul mazzo dorso in alto.



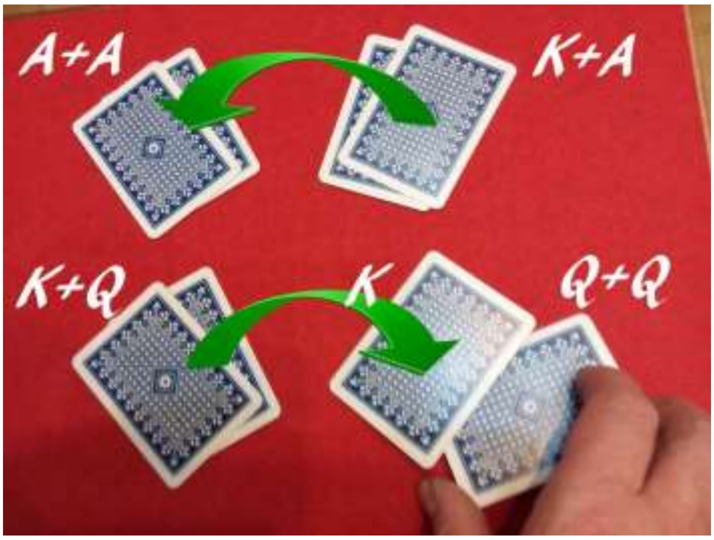
Tecniche Richieste: Conta di Elmsley e Doppia Presa.

Nota Bene: viene utilizzata la “Conta di EMSLEY˝ Quattro carte come Quattro e Cinque carte come Quattro, è importante che venga rispettata la preordinazione della foto: in questo modo durante la conta verranno mostrate due Donne Rosse e Due Nere, stesso discorso vale per i Re e gli Assi. Preordinazioni diverse andranno a mostrare Tre carte Rosse e una Nera o viceversa (cosa improbabile e poco credibile se si utilizza un unico mazzo di Carte).

Esecuzione: in posizione di servizio dorso in su, vengono prelevate le prime quattro carte (una sopra l’altra) si girano di faccia e si esegue la Prima “Conta Emsley˝: mostrando quattro K e occultando il primo Asso. Le carte vengono poi girate dorso in su e disposte come nella foto:



Ora ancora dal mazzo dorso in su, si esegue una “Doppia Presa˝ e si aggiungono le altre Tre Carte, sempre una sull’altra, si girano di faccia e si esegue la “Conta di Emsley ˝, mostrando Cinque Carte come Quattro. Si girano dorso in su e si dispongono le prime Tre come in precedenza, eccezion fatta per le ultime due (come una) che verranno usate per raccogliere la Carta K in basso a destra, da sotto. Subito la mano Sx raccoglie le altre Due Carte in basso a sinistra e le pone sulle tre della DX, le gira faccia in su ed esegue la Conta di Emsley (cinque carte come quattro) e mostra quattro Q (Primo Effetto) che Magicamente, si sono Riunite Assieme!!!!



Effetto Finale: Non resta che prendere le altre 2 carte sul tavolo in alto a Destra metterle su quelle a Sinistra, girarle ed eseguire l’ultima Conta di Emsley mostrando inaspettatamente i QUATTRO ASSI !!!!!. (Tre “A˝ mostrati come quattro e il “K˝ occultato) Ovviamente il Pubblico si aspetta di vedere i Quattro “K “…!!

Nota Bene, la doppia presa per questo gioco va fatta in questo modo: in posizione di servizio il pollice sinistro fa scattare le prime due carte, per avere la separazione.



La mano destra si avvicina e appoggia solamente il Pollice Destro, per dare l'impressione che questo tiri la prima carta. Mentre invece è il pollice SX a spingere le due carte come una.



In questo modo sembra che le carte in Doppia Presa vengano prese dal mazzo in normale posizione di servizio. In seguito il pollice DX prende normalmente le altre tre carte una sull'altra.

Questo gioco come avrete già capito (visto la preordinazione) va fatto come apertura di una seduta cartomagica o come gioco a sé. L'effetto è stato leggermente rielaborato da me, per ottimizzarlo. Sono più di 20 anni che lo eseguo ed è sempre piaciuto, semplice ed efficace...è il mio Cavallo... anzi il mio Pony da battaglia. Buona Magia !!

Note e Riferimenti

L'effetto è dedicato agli utenti di MagicSchool.it, se si utilizza a scopo dimostrativo con altri Prestigiatori sarebbe corretto citare la fonte…

Simone Scaravella, email: simoepaola@alice.it, profilo MagicSchool: Simo68.

La Morte del Cigno

Di Prometeo

Siamo nel 2016 ed è stata messa in atto la rivoluzione... almeno così dicono gli addetti ai lavori.

In un mondo dove fare tutorial e postare sembra la vera New Era che fine hanno fatto gli antichi misteri della magia? Dove sono andati a finire i circoli magici che tenevano sotto la loro ala protettrice i più promettenti detentori del sapere, coloro che sarebbero diventati i futuri maestri...hanno forse ceduto al dio denaro e fiutato il business dei poveretti?

Come moderni Re Mida hanno avuto la capacità di tramutare i sogni dei bambini in nuvole di fuffa?

Possiamo così ammirare pseudo-artisti in cerca di fama popolare che girano la terra dei cachi lasciando al Lorenzo De Medici di turno il tanto desiderato obolo rossastro. Applauditi ed idolatrati da appassionati, che, per citare Cialdini ed il principio della reciprocità, saranno più propensi a spendere qualche euro per il vecchio effetto rivisitato (o anche no) e per l'autografo del loro Buffon.

7 Kg in 7 giorni o meglio 20 date in 20 giorni alla ricerca di quei 90 minuti di notorietà da condividere con una pizzata finale...per poi vedere ore di lavoro finire nel cassetto di qualche appassionato di tutorial o come lettura da gabinetto.

E dove sono andati a finire i miti del passato, i nostri eroi, quelli che hanno attraversato le generazioni partendo da Houdini fino al nostro internazionale Silvan, passando per Alexander, Binarelli e Brachetti? Chi ha preso il loro posto oggi o chi lo prenderà nei prossimi anni?

Di chi le nuove generazioni si ricorderanno quando saranno adulti, in chi si immedesimeranno facendo sparire un foulard di seta o liberandosi da una camicia di forza? E qui è forse meglio evitare di fare nomi perché, purtroppo, si rischierebbe di ricadere in un pozzo oscuro.

Maghi, famosi solo per i maghi, che si credono star mondiali perché presentatori alla sagra della porchetta di Ariccia.

Fenomeni da Talent Show che dopo ore di attese sono mandati al patibolo, denigrati all'ennesima potenza ma che potranno con orgoglio sfoggiare un cartellone

dietro la foto del profilo Facebook...foto che avrebbero potuto inserire tranquillamente con Photoshop risparmiando tempo, denaro e sfottò generale dell'ampia comunità magico-rosicona.

Dove sono gli scienziati, i chimici, i meccanici in grado di creare macchine straordinarie e stupire il mondo?

Sono forse stati soppiantati dai figli di papà che si vedono acquistati per loro, teatri, concorsi ed effimera notorietà in modo da essere inseriti in questo mondo che di fatato e magico non ha più nulla, detronizzati da campioni della magia in concorsi paesani, che di fantasioso hanno solo il lettore DVD e che ripropongono fino alla nausea una routine copiata da veri inventori del sol levante e che ottengono sempre un immeritato secondo posto...a meno che non giochino in casa.

Ma quale secondo mi viene da dire.

Qui oramai siamo alla frutta, all'amaro e non mi resta che chiudere questa triste storia con una sola frase...

Ai posteri l'ardua sentenza.



MentaLotto

Di Gregorio Samà

Effetto: Consegnate una schedina del Lotto a uno spettatore e spiegategli che, in questo gioco, la massima combinazione che può essere giocata è la cinquina. Chiedetegli quindi di tracciare un quadrato (5 x 5) in modo che, dei 25 numeri racchiusi in esso, ne vengano selezionati soltanto cinque secondo le modalità che spiegherete più avanti.

Dopo che lo spettatore avrà tracciato il perimetro del quadrato, scrivete la vostra predizione. Quindi chiedete allo stesso spettatore di cerchiare uno dei numeri presenti nel quadrato ed eliminare tutti quelli che si trovano nella stessa riga e nella medesima colonna. Lo stesso procedimento sarà ripetuto fino a quando, all'interno del quadrato, tracciato liberamente in una qualsiasi posizione della griglia, non risulteranno che cinque numeri cerchiati.

Fate sommare questi numeri e il totale coinciderà con quello da voi segnato in precedenza su un foglietto.

Spiegazione: Il totale si calcola facilmente, dopo aver individuato il numero centrale nel quadrato (5 x 5) tracciato dallo spettatore. Supponiamo che tale numero sia 36 (figura 1); si calcola dapprima 36 x 10 (numero fisso) e poi si divide il risultato per 2: 36 x 10 = 360; 360 / 2 = 180. In alternativa si può moltiplicare tale numero per 5 (36 x 5 = 180).

Subito dopo, l'esecutore si scrive il risultato su un foglietto (o dietro la schedina stessa), ma senza mostrarne il contenuto.

A questo punto inizia l'esperimento vero e proprio e si chiede allo spettatore di cerchiare uno dei numeri visibili all'interno del quadrato ed eliminare, con un tratto, tutti quelli che si trovano sulla stessa riga e sulla stessa colonna (figura 2). Il procedimento viene ripetuto per i restanti numeri disponibili nel quadrato selezionato fino ad ottenere la cinquina composta, appunto, dai cinque numeri cerchiati (figura 4). Dopodiché, si chiederà allo spettatore di sommare questi cinque numeri (15 + 27 + 38 + 44 + 56 = 180), facendo confrontare la somma ottenuta con il totale che era stato determinato prima dell'esperimento!

Suggerimenti e approfondimenti: La bellezza di questo effetto, basato sulle “Matrici per forzatura”, è che esso è totalmente "impromptu" e può essere eseguito con le normali schedine del lotto che tutti conoscono.

Inoltre, l'effetto, è immediatamente ripetibile con una nuova schedina, facendo tracciare un quadrato 5 x 5 (contenente, quindi, 25 numeri) in una diversa posizione del pannello!

Note e Riferimenti

Email: magicogreg@hotmail.com

Per ulteriori approfondimenti sulla "Forcing Matrix" si consigliano le seguenti letture:

Mariano Tomatis, Forcing Matrix – Dalle proprietà matematiche al mentalismo moderno, pubblicato in proprio, 2009.

Martin Gardner, Mathematics, Magic and Mystery, Dover Publications Inc., New York 1956.



Affrontate l'Agitazione durante una Esibizione

Di Alpha (Giulia Monti Ercolani)

A tutti è capitato, almeno le prime volte, di emozionarci davanti ad un pubblico che sia da estranei o persone che conosciamo. Questa emozione può diventare talmente intensa da farci 'tremare'. È una reazione involontaria e abbastanza fastidiosa, perché non ci permette di sentirci a nostro agio durante l'esibizione.

Per evitare che questo accada c'è bisogno di molta esperienza e pratica.

Per pratica non intendo il semplice allenarsi soli nella propria stanza, ma esibirsi più e più volte davanti a vari tipi di pubblico.

Ovviamente le prime volte ci capiterà quello che ho detto prima, e per alleviare quel senso di insicurezza io ho trovato qualche metodo.

Più che altro sono rassicurazioni.

Prima di tutto dovete essere sicuri di voi stessi e delle vostre abilità, se vi siete allenati per tanto tempo per eseguire una routine è inutile e soprattutto controproducente che stiate in ansia; calmatevi e riflettete.

Voi siete pronti, potete farcela e nel peggiore dei casi potreste sbagliare un passaggio, bene c'è sempre una possibilità di rimediare. Se non doveste trovare tale possibilità non sarà la fine del mondo.

Anche i maghi più esperti sbagliano, la loro abilità sta nell'adattarsi alla situazione e trovare dei metodi per evitarlo o aggirare il problema.

Nel caso foste alle prime armi e non ancora totalmente certi di poterlo fare il massimo rischio potrebbe essere quello di non ritrovare la carta scelta di un spettatore per esempio. E con questo? Smorzate l'imbarazzo con una battuta e una risata, cercando nel frattempo di trovare una soluzione.

Di errori che sembrano insormontabili ne commettiamo spesso, basta fermarsi un secondo a riflettere e la soluzione arriverà.

Fidatevi è capitato a tutti.

Io per esempio quando ero agli inizi feci un gioco a dei mie amici.

L'effetto era semplice: facevo scegliere una carta e rimetterla nel mazzo e io dovevo indovinarla.

Non riuscì a farlo, e allora provai ugualmente a nominare la carta ma il mio interlocutore mi rispose con un lapidario “No” mi gelò il sangue. Essendo inesperto rimasi paralizzato e mi salvò dall'imbarazzo solo il tempo, infatti questi miei amici se ne dovettero andare.

Una cosa similare mi è successa pochi mesi fa. Il gioco era differente, se non ricordo male feci scegliere una carta ad uno spettatore (estraneo) e la feci rimettere nel mazzo (gli inizi dei miei giochi sono molto fantasiosi come vedete). Il mio compito era ritrovarla facendola 'apparire'. Beh per fare apparire avevo fatto apparire, ma non la carta scelta. La mostrai e lo spettatore mi rispose “Non è questa.” lo disse con il sorriso, come se si aspettasse che avessi sbagliato apposta, forse fu proprio il suo atteggiamento ad aiutarmi. Sta di fatto che in un secondo io cambiai espressione dubbioso e dissi “uhm... sei sicuro...vediamo” e così dicendo guardai il mazzo a faccia in alto vedendo tutte le carte “che carta era la tua?” “3 di picche” mi rispose “ah il tre d picche ecco perché, è davvero antipatico tutte le volte non si fa trovare” lo individuai e terminai il gioco. Come?

Lo feci apparire nella mia tasta molto visivamente.

Questo per dimostrarvi quanto l'esperienza ma soprattutto la velocità di pensiero e risoluzione dei problemi sia essenziale.

Fare magia deve essere qualcosa di divertente prima di tutto per voi, non potete avere continuamente l'ansia di sbagliare di fare brutta figura o che qualcuno capisca il segreto.

Con il tempo e la pratica tutto vi apparirà naturale, per adesso godetevi i momenti in cui vi esibite e affrontare tutto con la massima serenità.

Ultima riflessione.

La nostra insicurezza potrebbe essere data dalla paura di parlare in pubblico.

Se l'analizzassimo per un istante potremmo capire che il tutto deriva dalla paura del giudizio altrui. In questo caso ci sono persone che si agitano più davanti ad estranei a altri invece si sentono molto più a disagio con conoscenti. Che facciate parte del primo o del secondo gruppo non ha importanza. Il tutto parte dal terrore del giudizio altrui e per evitarlo o alleviarlo io ho cercato un piccolo stratagemma che spero potrà essere utile anche a voi.

Il metodo è il seguente, ammettere con noi stessi e con il nostro 'pubblico' il nostro nervosismo. Potete farlo in modo serio oppure scherzoso, quello che più vi è familiare. In questo modo le persone che ci guarderanno saranno più comprensive e propense a 'perdonarci' per eventuali gaff. In pratica si creerà un collegamento empatico fra noi e gli spettatori.

Sperando che i miei consigli siano stati utili vi auguro buona magia!

Il Turco, l'automa giocatore di scacchi

Di Mago Leo, Leonardo Carrassi

In piena epoca dei lumi, della scienza e della tecnica, ebbero grande successo congegni meccanici d'orologeria che rappresentavano animali o uomini, animati da meccanismi molto complessi. Che fossero sostanzialmente oggetti inutili per la vita di tutti i giorni, o semplicemente giocattoli come li definiremmo oggi, poco importa. Il loro successo fu mondiale e per la prima volta l'uomo ebbe l'impressione di assistere alla creazione di intelligenze artificiali, e all'operato di uomini che sembrava dominassero i segreti della vita. Gli spettacoli dei cosiddetti "automi" radunarono enormi folle, e spesso i biglietti degli spettacoli o delle dimostrazioni di tali fantocci animati costavano molti soldi.



THE AUTOMATON CHESS PLAYER.

Tra gli automi che riscossero più entusiasmo troviamo "Il Flautista" di Jacques Vaucanson presentato nel 1738, e della sua "Anatra" che poteva riprodurre tutte le funzioni biologiche, dall'alimentazione alla defecazione. Degni di nota furono anche i tre automi del francese Henri Jacquet-Droz, lo "Scrivano ", che poteva scrivere ogni frase composta da meno di 40 lettere, "il Disegnatore ", che faceva il ritratto di chi lo guardava e "La Suonatrice di clavicembalo" a causa della quale nel 1776 Jacquet-Droz venne arrestato, accusato di eresia (in pieno secolo dei lumi!).

Ma "La più meravigliosa invenzione dell'Uomo" così la definì Edgard Allan Poe, fu il "Turco Giocatore di Scacchi" dell'ingegnere Barone Wolfgang Von Kempelen (1734 – 1784) costruito per l'imperatrice Maria Teresa d'Austria, appassionata di giochi magici, magia e magnetismo. Von Kempelen, consigliere di corte, fu invitato dall'imperatrice nell'autunno del 1769 per capire i trucchi di un prestigiatore giunto dalla Francia. L'ingegnere fallì miseramente, ma la delusione dell'imperatrice fu subito seguita da una nuova richiesta, la costruzione di un gioco completamente nuovo, in grado di solleticare l'interesse di corte.

Il consigliere cominciò i lavori per dar vita alla creazione commissionata da Maria Teresa e dopo sei mesi di lavoro, nel 1770, fu pronta per essere esibita al pubblico. Si trattava di un pupazzo seduto su un cassone di legno sul quale era montata una scacchiera. Il fantoccio vestito con abiti orientali era in grado, secondo il creatore, di poter giocare a scacchi e battere anche i più abili sfidanti. E in effetti tutti gli scacchisti scelti da Maria Teresa affrontarono l'automa e persero, davanti a spettatori sbigottiti.

Ne seguì una tournée in Europa e in Russia durante la quale il fantoccio sconfisse i migliori giocatori in circolazione nonché, negli anni, personaggi del calibro di Napoleone e Benjamin Franklin.

Chiunque esaminò il "Turco" non trovò alcun trucco, e le dicerie su Von Kempelen e il suo giocatore di scacchi non si fecero attendere. Si disse che il marchingegno fosse posseduto da uno spirito o che il barone avesse sancito un patto col demonio. Tali dicerie contribuirono ovviamente ad accrescere l'interesse popolare sull'automa e la fama dell'ideatore.

Nel 1805, poco dopo la morte di Von Kempelen, i figli vendettero il Turco giocatore di scacchi a Johann Nepomuk Maelzel (1772 – 1838), l'inventore del metronomo, per 30 mila franchi. Maelzel continuò le dimostrazioni in tutta Europa fino a quando nel 1811, lo vendette al Principe Eugenio de Beauharnais (non si conosce la cifra ma pare fosse astronomica). Tuttavia il principe ne rimase assai deluso e pretese tutti i suoi soldi indietro. Ovviamente Beauharnais non lo comprò con gli stessi scopi truffaldini dei due precedenti titolari, e quando scoprì cosa nascondeva quella macchina denunciò Maelzel per truffa.

"Il Turco" in effetti, non era per nulla un miracolo tecnologico, ma un pupazzo mosso da un uomo minuto, abilissimo giocatore di scacchi, che si nascondeva dietro i meccanismi. Costui seguiva lo spostamento degli scacchi grazie a magneti posti in corrispondenza della scacchiera all'interno del cassone, e avendo l'esatta visione del gioco

dall'interno rispondeva alle mosse muovendo il braccio dell'automa. Nel cassone dell'automa si nascosero negli anni diversi abili giocatori tra cui un certo Worowski, un polacco che aveva perduto le gambe in guerra.

Gli sportelli per mostrare che il cassone non conteneva nessuno, ma solo il meccanismo, venivano aperti uno alla volta, permettendo alla persona nascosta di spostarsi all'interno del mobile e non farsi vedere. Il complice si faceva luce grazie ad un lume, il cui fumo usciva dal turbante del Turco, mescolandosi a quello dei candelabri che illuminavano la scacchiera. Il primo tentativo di spiegare il trucco fu probabilmente scritto in un opuscolo stampato a Parigi nel 1785, di cui Edgar Allan Poe, che ne menzionò l'esistenza, non nominò l'autore. Ma questo opuscolo, a quanto sembra, non riscosse molto successo né creò problemi al precedente titolare Von Kempelen. Un secondo tentativo avvenne nel 1789 da parte di tale Freyhere che pubblicò a Dresda la sua soluzione, ma neanche questo scalfì allora l'ingegnere di corte.

Nel 1817 Mälzel si spostò a Monaco di Baviera, ed in seguito a Vienna. In tale periodo ricomprò il Turco scacchista di von Kempelen e di lì a poco arrivo a New York con altri automi: un trombettista costruito da lui che eseguiva movimenti e musiche militari, il Panharmonicon, un automa in grado di riprodurre il suono di diversi strumenti, funamboli, uccelli canterini, bambole parlanti, e la cosiddetta "Conflagration of Moscow" un panorama mobile di Mosca capace di produrre musica e colpi di cannone.

Dopo aver viaggiato in America e tra le Indie occidentali ebbero luogo diverse sfortunate vicende che fecero pensare ad una sorte di maledizione legata al Turco. I problemi cominciarono quando due ragazzini videro una donna che usciva dal cassone nonché quando nel '34 tale Mouret, un ex esecutore scacchista, vendette il segreto dell'automa ad una rivista francese. Infine nel 1836 Edgar Allan Poe pubblico un articolo, che diventò poi un racconto nel 1850, in cui spiegava il meccanismo truffaldino.

Maelzel fu costretto di conseguenza a partire dagli Stati Uniti, approdando a Cuba dove continuò ad esibire l'automa. Morì su una nave nel porto de La Guaira in Venezuela per una grave intossicazione da alcol, seguito poco più tardi dall'assistente segreta che spirò su un'imbarcazione diretta in Francia.

Il Turco, tornato in seguito negli Stati Uniti, fu esposto in un museo di Philadelfia, dove nel 1854 fu bruciato dall'incendio che rase al suolo la città, compiendo i suoi 84 anni di vita.

Negli anni a venire si susseguirono diverse imitazioni tra cui una copia del Turco chiamata Ajeeb, costruita da un americano nel 1865, che giocava a dama per 10 cents e a scacchi per 25. Nel 1868 fu presentato al Royal Polytechnical Institute di Londra, e si esibì al Crystal Palace dal 1868 al 1876. Nel 1877 si trasferì al Royal Aquarium di Westminster ed in seguito fece una memorabile tournée di 3 mesi a Berlino. Tra i giocatori che sfidarono l'automa vi furono Roosevelt e Houdini. Ajeeb sopravvisse ad una vicenda del tutto particolare: portato nel Luna Park di Coney Island sconfisse un uomo che per rabbia sparò al fantoccio diversi colpi di pistola ferendo il giocatore nascosto. Nel 1929 purtroppo, anche Ajeeb "morì" in un incendio.

Mephisto, costruito nel 1876 da Charles Godfrey Gümpel, fu un altro invincibile giocatore scacchi, comandato da molti abili scacchisti tra cui un giovane di nome Harry Nelson Pillsbury, destinato a diventare uno dei più grandi scacchisti del suo tempo. Mephisto al contrario di Ajeeb e il Turco non nascondeva nessuno all'interno ma funzionava a distanza con comandi elettromeccanici. Questo automa fu un vero "gentiluomo" tanto che durante le partite lasciava vincere le donne, alle quali infine stringeva persino la mano. Dopo infiniti successi coi più grandi campioni dell'epoca e nei tornei l'automa finì a Parigi nel 1889 ed in seguito smantellato.

Note e Riferimenti

- Edgar Allan Poe, Il Giocatore di Scacchi di Maelzel, 1850
- H. Dupuy-Mazuel, Il Giocatore di Scacchi, Sonzogno, 1928
- Tom Standage, Il Turco, la vita e l'epoca del famoso automa giocatore di scacchi del diciottesimo secolo, Nutrimenti, 2011
- Sito Web: http://www.magoleo.com/il-turco-lautoma-giocatore-di-scacchi/

1° Convegno italiano di storia della magia

Di Pietro Micheli

Caro appassionato/a, come sai, sabato 19 novembre 2016 si terrà a Livorno, nei locali della "Corte dei Miracoli", il 1° Convegno Italiano di Storia della Magia.

L'evento sarà aperto a tutti gli appassionati del settore e non sono richieste tessere d'iscrizione a club magici. Il Convegno inizierà alle ore 9.00 e terminerà alle ore 16.30 circa.

Il programma prevede: Colazione di benvenuto; Esibizione di alcuni oggetti appartenenti a collezioni private; 7 conferenze che ripercorreranno la vita e le gesta di alcuni personaggi che hanno fatto la storia della magia, tenute da: Raffaele De Ritis, Luciano Donzella, Pietro Micheli, Angelo Mitri, Marco Pusterla, Riccardo Rampini, Alex Rusconi; Pranzo a buffet; Mostra-mercato-scambio di oggetti da collezione;

La quota di partecipazione (inclusa la colazione ed il pranzo a buffet) è di 35 euro. Per prenotazioni puoi inviare una e-mail a pietromicheli@yahoo.it, riceverai una risposta con la conferma della disponibilità e successive istruzioni per l'iscrizione ed il pagamento. Si ricorda che – per ragioni logistiche – i posti saranno limitati ai primi 30 iscritti (verrà comunque tenuta una lista d'attesa per eventuali posti che dovessero liberarsi).

Se hai intenzione di portare oggetti d'interesse collezionistico da esporre e/o far visionare ai partecipanti, sei il benvenuto. Allo stesso modo, se hai degli oggetti da collezione (libri, locandine, foto, piccoli attrezzi d'antiquariato, ecc.) legati al mondo magico e che vuoi vendere/scambiare, potrai farlo liberamente. In entrambi i casi, però, per ragioni logistiche si chiede la cortesia di segnalarlo al momento dell'iscrizione.

Un saluto da Luciano Donzella, Pietro Micheli e Marco Pusterla.

Con la collaborazione de "La Corte dei Miracoli" di Livorno.

La differenza tra un prestigiatore abile ed uno magico

Di Salvatore Maria Ciccone / Mago Saykon

Mi è sempre piaciuto l'effetto "Invisible palm" di Larry Jennings. Intendo proprio l'effetto di far scomparire una carta e farla riapparire. Personalmente ho sempre avuto difficoltà a ricordare ed eseguire tutti i passaggi, col tempo mi sono reso conto che per il mio modo di fare close-up non questo effetto aveva troppi passaggi ripetuti e trovavo irrazionale l'ultimo passaggio, avvalendosi del mazzo di carte per far scomparire l'ultimo asso, anche se il finale a sorpresa proposto da David Stone mi ha fatto piacere il finale di questa routine.

Questo effetto nasce anche dall'idea di dare una dimostrazione pratica agli spettatori della differenza tra i prestigiatori abili con le carte, che magari fanno più cardistry che magia, coi prestigiatori quelli per davvero magici, che con poche azioni riescono a far vivere nella mente dello spettatore il miracolo magico.

Infine la presentazione simpatica, un poco contraddittoria tra azioni e parole, rende secondo me tutta la routine molto simpatica e piacevole agli occhi del pubblico profano.

Effetto: il performer si propone di mostrare la differenza tra un prestigiatore "abile" con le carte ed uno "magico". Fatte scegliere due carte ad altrettanti spettatori, le disperde nel mazzo. La prima carta viene ritrovata mediante fioriture, tagli, e quant'altre azioni tipiche del cardistry, mentre la seconda viene ritrovata in una maniera… magica!

Spiegazione: "Sapete, esistono due tipi di prestigiatori con le carte, quelli abili e quelli davvero magici. Credo che il modo migliore per capirne la differenza sia quello di mostrarvi un effetto pratico"

Estratte e mescolate le carte (alla gente piace quando si mischiano le carte prima di iniziare gli effetti…) porgere le carte ad uno spettatore "I prestigiatori quelli abili solitamente iniziano i giochi dicendo "prego, prenda una carta" lo faccia" e far scegliere una carta dal mazzo (Fig.1)

"I secondi invece, quelli abili, iniziano i giochi dicendo "Prego, prenda una carta" la prenda anche lei… sì lo so, sembrano uguali, ed infatti ve l'avevo detto che

era difficile distinguerli!" porgere le carte al secondo spettatore come al primo ed offrirgli le carte nella stessa maniera (Fig.2) nel nostro esempio gli spettatori hanno scelto il 10 ♥ (spettatore del prestigiatore "abile") e il 5 ♠ (prestigiatore del prestigiatore "magico") (Fig.3)



Figura 1



Figura 2



Figura 3

"Ben fatto. A questo punto entrambi chiedono di mostrare le carte scelte al pubblico" (io dico questo per evitare che le carte vengano dimenticate o che il furbo di turno poi menta circa la carta.

"Adesso, il prestigiatore abile dice allo spettatore "Riponga la carta nel mazzo" quindi anche lei la metta nel mazzo" porgendo le carte a ventaglio allo spettatore del 10 ♥, farla inserire nel mazzo (Fig. 4), e mantenere una separazione col mignolo sopra la carta del primo spettatore (Fig. 5).

"Invece, il prestigiatore quello "magico" chiede "Riponga la sua carta nel mazzo". Si, ve l'ho detto che sono molto difficili da distinguere, però mi raccomando, la metta in un'altra parte del mazzo!"

Scorrendo le carte davanti il secondo spettatore mantenendo la separazione, quando lui ha la carta vicino le restanti, aprire al break e riporre la carta sopra la carta del primo spettatore (Fig. 6).
Mantenere la separazione sopra la carta del secondo spettatore. Facendo la battuta "mi raccomando..." lo spettatore ha un calo d'attenzione e prendendogli da mano la carta, non noterà questa "forzatura".
Personalmente con questo metodo non ho mai avuto troppi problemi.



Figura 4



Figura 5



Figura 6

Nota: Qualora vi troviate al secondo spettatore uno spettatore problematico che "voglio metterla dove dico io la carta!" vi consiglio di tornare indietro col corpo, affermare "ah lei quindi non si fida? È uno spettatore scettico?" e portare tramite tagli la carta tenuta con la separazione, in cima al mazzo. Far riporre quindi la carta dello spettatore dove meglio preferisce, e tramite controllo sotto il nastro riportarla in fondo. Successivamente portarla in cima sopra la prima tramite un controllo al taglio dell'ultima carta (insomma ci interessa che la carta del primo spettatore sia la seconda dalla cima e la carta del secondo spettatore sia la prima del mazzo.)

Arrivati a questo punto, sta a voi dare sfoglio delle vostre migliori fioriture. L'intento è di portare le due carte in cima. Io personalmente inizio con un taglio triplo per portare le due carte in cima, poi qualche taglio finto ed infine una fisarmonica.

"Adesso di vede bene la differenza dei due prestigiatori. Il prestigiatore "abile" inizia a fare quelle cose che si vedono poco in giro: Tagli strani, tagli ancora più strani, anche gettare le carte da una mano all'altra in questo modo, che io non ho ancora imparato a fare. Poi si ferma, e dice "la sua carta si trova in cima al mazzo!" e la mostra". Eseguire una doppia presa e mostrare la carta del primo spettatore (Fig. 7). Adesso, capovolgere la doppia e prendere le due carte in posizione Biddle come in Fig. 8 "Si capisce che però questa non è magia, è una sorta di manipolazione delle carte…" Mentre si parla mostrare le due carte con non curanza roteando a palmo in alto la mano (Fig. 8).



Figura 7



Figura 8



Figura 9

"Il prestigiatore magico invece, fa tutt'altro!" Attenzione, adesso la mano destra deposita le due carte come fossero una a destra vicino il performer sul tavolo, mentre la mano sinistra va in avanti (Fig. 9). Tale azione della mano sinistra, serve ad attirare su di se l'attenzione, casomai le due carte si fossero separate o non perfettamente allineate.

"Al prestigiatore magico basta davvero poco, basta eseguire un taglio" Eseguire un taglio semplice nel cavo della mano "ed afferma "la sua carta adesso è in cima" alzare la prima carta del mazzo come in Fig. 10 e tenerla come in figura tra pollice e le falangi ultime delle restanti dita della mano sinistra, mentre la mano destra la indica.

"Però lui solitamente non la mostra, anzi, ci passa la mano davanti in questo modo, la afferra così nella mano, e la rende invisibile" portare la mano destra sopra la carta tenuta alzata e curvare le dita come se si fingesse un impalmaggio. Quando la carta è coperta alla vista degli spettatori, il pollice sinistro si alza leggermente quanto basta per far cadere la carta sul resto del mazzo.



Figura 10

In sequenza, la mano destra che finge di impalmare una carta si allontana dal mazzo (Fig. 11) ("la afferra così nella mano") si capovolge a faccia in alto per mostrare il palmo vuoto (Fig. 12) ("e la rende invisibile").

"Poi, una volta resa invisibile, la va a porre sopra la prima carta, e la fa tornare visibile!"

Portare la mano destra sopra le due carte. Il lato della mano, va a toccare il lato destro della carta superiore delle due. (Fig. 11). Facendola scorrere a destra, la mano trascina la prima carta (N.B.: nella figure 12 e 13 la mano è alzata per far capire meglio l'azione, in realtà deve coprire interamente la carta in cima).



Figura 11



Figura 12



Figura 13

A questo punto, prima di alzare la mano, mi piace allargare interamente le dita per far avvertire che l'apparizione della seconda carta, poiché si scorgono tra le dita dettagli della stessa, come nell'ultima figura.

Rivelare la carta e prendersi gli applausi.

Note e Riferimenti

Pagina Facebook: facebook.com/IlMagoSaykon



Telefoni, telecinesi, corsi di cucito e non solo

Di Pierfrancesco Panunzi

Sono Pierfrancesco Panunzi, classe 1971, sempre stato curioso e di conseguenza spesso depresso per non poter vivere così a lungo per vedere cosà accadrà tra 100, 1.000, 10.000. 100.000 anni.

Per l'indimenticabile autore di fantascienza inglese Arthur C. Clarke ogni tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia e paradossalmente questo concetto si amalgama con il passato: sono magici personaggi come Tesla ma ancor più indietro nel tempo il popolo Maya o dell'antico Egitto per non parlare dei profeti ed i loro miracoli. Usavano tecnologie all'epoca magiche ed oggi banali ma la loro leggenda raggira la banalità lasciando solo il ricordo della magia.

Ovviamente ogni illusione non è necessariamente legata alla tecnologia, impalmaggi, misdirection, e manipolazioni non hanno nulla di tecnologico come la maggior parte dei gimmick, eppure la tecnologia permette di andare oltre la realtà sconfinando nel mondo della magia.

Sono un grande appassionato di mentalismo classico e moderno, adoro il paranormale e lo ritengo ancora attuale e vivo. Ognuno di noi da un senso alla realtà con previsioni, preveggenze e telepatie e ognuno di noi crede, seppur in percentuale diversa, che la mente possa governare la materia.

Il mentalismo moderno segue l'illusione della Programmazione Neuro Linguistica (PNL) ma è sbagliato chiamare con il termine "moderno" una semplice moda, io lo chiamerei mentalismo psicologico, magari tra 10 anni di moderno ci sarà ben altro.

Sono conosciuto sul web per le mie app magiche per android, la prima risale al 2012 ma ovviamente di magia ne sapevo da molto più tempo. Google permette solo una breve descrizione delle mie app, sul loro utilizzo quindi rimando ad articoli su riviste, siti web e forum di settore, anche se un esperto di magia riesce sempre un modo per ben contestualizzarle.

Gli smartphone sono oggetti che possono risultare magici ma possono essere usati anche come semplici

gimmick nascosti al pubblico. Tra questi due estremi lo smartphone può rimanere visibile richiamando all'attualità in un contesto magico molto più ampio dove magari l'effetto magico cadeva sul classico e quindi a periodi in cui il telefonino non esisteva (quest'ultimo è un concetto elaborato ed interpretabile ma pur sempre spunto di riflessione).

Tra le tante passioni magiche da decenni coltivo anche quella per i fili invisibili, strumento che in passato ho imparato a maneggiare grazie ai video di Michael Ammar, mi sono costruito reel ed ho apprezzato i prodotti di Ygal Mesika anche se ho sempre odiato la sua spoletta troppo sottile da arricciare il filo (reel fatti da me con spolette ricavate da sezioni di cannuccia da bibita non lo arricciano). Sono così esperto ed appassionato nel maneggiarli che alla fine li utilizzo solo per spostare oggetti fingendo la psicocinesi, non ho tempo e passione per l'arte della levitazione che comunque rimane affascinante ed ardua nel compierla alla perfezione.

Proprio in questi ultimi tempi sto riprendendo in mano un progetto che ho in mente da anni, non si tratta di un app magica ma di hackerare l'hardware di un telefonino.

L'effetto sta nel tentare di spostare telecineticamente un oggetto posto sul tavolo, magari un semplice bicchiere di carta. Non ci riuscite, iniziate prima a liberarvi delle parti metalliche (anelli, collane, bracciali) poi vi togliete il portafoglio ed infine lo smartphone che nel far finta di spegnerlo fate partire segretamente una telefonata. Ecco, la telefonata arriva ad un altro telefono nascosto e hackerato, mia madre vedendomi davanti alla tv con le videocassette di Michael Ammar mi chiese se stavo seguendo un corso di cucito mentre Ammar smagliava calze da donna (anni dopo anche Criss Angel vendette a 100 dollari un DVD su un corso di sartoria per poter levitare su una sedia) quindi nulla di male per un mago costruirsi gimmick se il mercato non li propone improvvisandosi anche sarti.

Youtube è pieno di tutorial su come smontare telefonini, adottateli quindi come video tutorial di magia, non c'è bisogno di scassarli, c'è sempre una vite od un semplice incastro. Smontate un vecchio telefonino fino ad arrivare ad individuare il vibratore (tranquilli, non è un racconto porno questo) esistono due tipi di vibratori, alcuni assomigliano ad una batteria piatta, altri sono un piccolo motorino con attaccato un peso che sbilancia ad ogni rotazione. Staccatelo dai due fili elettrici rosso e nero e sostituitelo con un altro motorino, la moda ed il mercato dei droni (quei cosetti a 4 o 6 eliche che volano) permette di trovarli su internet a pochi euro come parti di ricambio del drone stesso, comprate il più piccolo che trovate.

Sto attualmente sperimentando con del Cernit (una specie di plastilina) costruendo delle piccole spolette sulle quali arrotolare il filo per poi infilarla (la spoletta) sull'albero del motore. Sto sperimentando anche con rettangolini tagliati di foglio lucido da arrotolare come cilindri tramite scotch al fine di creare un involucro per il motorino (ovvero il reel) così da avere una minuscola finestrella dalla quale esce il filo. La batteria del telefono fornisce troppa corrente al nostro reel, per questo ho rimediato anche un potenziometro (resistenza variabile) da montare sul filo rosso prima che raggiunga il reel. Per settare la giusta potenza del reel arrotolate un pezzetto di filo da cucire e variate sul potenziometro sentendo a sensazione la tensione del filo, deve essere giusta affinché non rompa il filo invisibile (ovviamente il telefono deve squillare in modalità vibracall).

Se avete un telefonino da buttare (con vibracall naturalmente) ed un saldatore (ma potete anche avventurarvi nell'attaccare i fili con del nastro isolante) ve la cavate con una spesa di neanche 3 euro (per i componenti elettronici compro online sul mercato cinese).

Il telefono hackerato è nascosto ad un lato della stanza, il filo srotolato attraversa lateralmente tutta la stanza arrivando dall'altra parte attaccato da qualche parte tramite cera da prestigiatori, nel mezzo della stanza passa su un tavolo dove verrà posizionato il bicchiere, alla telefonata il filo andrà in tensione, aggancerà il bicchiere e se il tavolo è lungo lo trascinerà a tratti durante gli intervalli tra uno squillo e l'altro fino a farlo cadere dal tavolo, simulate uno sforzo mentale tra i vari squilli (che ovviamente non si sentono).

Alla fine tavolo e bicchiere rimangono perfettamente esaminabili, il filo si troverà più avanti teso lungo il pavimento.

Ho evitato di scrivere altri particolari sia perché sta ancora tutto in fase di progettazione, sia perché, al contrario, molte soluzioni soprattutto topologiche, le

ho già trovate e vorrei tenermele per me (in futuro farò comunque un tutorial dettagliato).

Ebbene sì, mi sto stufando di fare app magiche, la mia passione per la magia sta andando oltre.

Note e Riferimenti

Email: pierfra71@gmail.com

Pagina Facebook: facebook.com/pierfrancesco.pan

